



MAGISK CIRKEL DANMARK

STIFTET 13. FEBRUAR 1934

Generel Dommervejledning

(Parlour, Close-up og Kortmagi)

OM KORTMAGI OG CLOSE UP

Akter begge kategorier fremføres på tæt hold for en mindre gruppe tilskuere. Den konkurrerende kan sidde eller stå bag eller ved et bord, ofte med en eller flere deltagere fra publikum siddende ved bordet. Akten kan også præsenteres uden at den konkurrerende anvender bord. De objekter, der anvendes, er generelt små, og de fleste effekter involverer tilskuere. Der findes tre FISM underkategorier i Close-Up magi: kortmagi, mikromagi og salonmagi (parlour).

JUNIOR OG SENIOR

Der konkurreres i to kategorier junior og senior. Man er junior frem til det år, man fylder 18 år. Derefter konkurrerer man i seniorkategorien. I hver kategori er der således både en junior og en senior vinder.

OM DELTAGERNE OG DERES PRÆSENTATIONER

- a) Hver konkurrencedeltager er alene ansvarlig for sin akt og garanterer gennem sin deltagelse, at han eller hun har rettigheder til at fremføre akten.
- b) **Konkurrencedeltagerne skal præsentere en hel akt (ikke bare et enkelt trick) som skal have en varighed på mindst 5 minutter og højst 10 minutter.**
- c) En konkurrencedeltager der præsenterer en akt, som af dommerne vurderes at være en tydelig kopi af en anden tryllekunstners akt, eller en væsentlig del af en anden tryllekunstners akt, diskvalificeres.
- d) En præsentation, som baserer sig på forudgående aftaler mellem den konkurrerende og en tilskuer i salen (anvendelsen af en "stooge"), regnes ikke for at være en magisk præsentation. Brug af en "stooge" kan indebære, at den konkurrerende diskvalificeres. Er dommerne i tvivl, kan den konkurrerende blive bedt om at forklare den anvendte metode og/eller blive bedt om at repetere effekten for dommerne. Dommere, der overværer en forklaring af en anvendt metode, har tavshedspligt i forhold til den forklarede metode.
- e) En akt begynder, når den konkurrerende begynder at agere på scenen, eller når den eventuelle musik, som den konkurrerende benytter sig af, starter, afhængig af hvilken af disse hændelser, der kommer først.
- f) Når der er gået 9 minutter markeres med lyd. Efter ti minutter en kraftig vedvarende lyd, der betyder, at den konkurrerende er i færd med at overskride tiden.

DOMMERNES VURDERING

Ved 2 – 10 sekunders overskridelse tildes 10 strafpoint. De 10 strafpoint fratrækkes det justerede gennemsnit ved overdommerens foranstaltning.

Over 10 sekunders overskridelse er deltageren ude af konkurrencen. Dog med den undtagelse, at hvis overskridelsen skyldes træghed fra publikum, der inviteres på scenen, kan deltageren forblive konkurrencen.

Magisk Cirkel Danmark
Ben Websters Vej 6, 3.tv.
1504 København K

E-mail mcd@magiskcirkel.dk
Danske Bank kononummer 1551-3029581
CVR. Nr. 33032536



MAGISK CIRKEL DANMARK

STIFTET 13. FEBRUAR 1934

Dommerne giver point ud fra følgende elementer:

- Teknisk formåen / håndtering.
- Showmanship / præsentation.
- Underholdningsværdi.
- Artistisk helhedsindtryk / beherskelse af akten.
- Originalitet.
- Magisk atmosfære.

Se mere detaljeret hvad der lægges mærke til under de enkelte punkter. Der er mange detaljer, men det er kun for at hjælpe dommeren til at strukturere sin tankegang. Tænk over at det faktisk er de samme ting, som løber rundt i dit hoved, når du vurderer om en magisk akt er god eller dårlig. Kald det et struktureret helhedsindtryk.

Maksimalt vil en deltager kunne opnå 100 point. Hver dommer kan give op til 100 point.

Hvis du mener, at en optrædende skal have max. point (altså 100), så kræver det, at du for hvert eneste af de seks elementer, der skal vurderes, kan give 100 point. Eksempelvis kan det godt være, at underholdningsværdien er helt i top, men akten er ikke original og den tekniske håndtering er middel. Så er det altså ikke 100 point den optrædende skal have.

Det er en god ide til eget brug, at sætte point (1 – 100) på de enkelte elementer på dommerskemaets hjælpedel (se bilag) inden du afgiver din samlede bedømmelse i den nederste rubrik.

Når akten går i gang bør du som udgangspunkt starte med maksimum i alle kategorier. Akten igennem vurderes hvor god og spændende du synes forestillingen er – og derefter fratrækkes point i hvert vurderingselement for eksempel for tekniske fejl, døde punkter eller manglende originalitet.

Vurderingen omfatter seks forskellige elementer, så det er en god ide at bruge dit skema til at tage noter under akten og først derefter vurdere pointene efter aktens afslutning. Dette giver dig bedre tid til at nyde akten og bemærke detaljerne.

Store graverende fejl eller større døde momenter kan koste ca. 50 point. Oplever du, at kunstneren overhovedet ikke kommer ud over scenekanten, så kan det også koste 50 point. Mellemstore bommerter kan takseres til omkring 25 point og småfejl og mindre kiks mellem 10 og 15 point. En typisk fejl er, at tryllekunstneren "flasher" genstande, før de fremtrylles eller efter, at de formelt er "forsvundet".

Vær forsigtig med at "bortdømme" en akt eller give maksimum. Husk at dommernes rolle er at finde de rigtige vindere. Det betyder også, at et show på 5 min. og 9 sek. er lige så godt som et show på 9 min. og 54 sek.